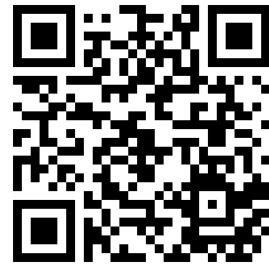


劍魂

パチスロソウルキャリバー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



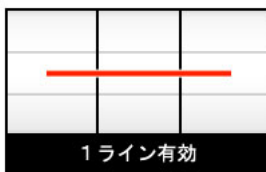
導入年月 2017/01

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



SOUL BONUS

純増枚數 157 枚



REGULAR BONUS

純増枚數 53 枚



ALGOL BONUS

純増枚數 53 枚



11 枚/8 枚/5 枚



REPLAY

REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 ART
2. BONUS 中抽選 ART
3. 經由 CZ 抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

確率為 1/32768

特典為 ALGOL BONUS 當選確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1111G, 天井到達時經由前兆突入 ART

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



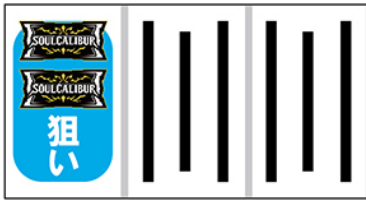
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



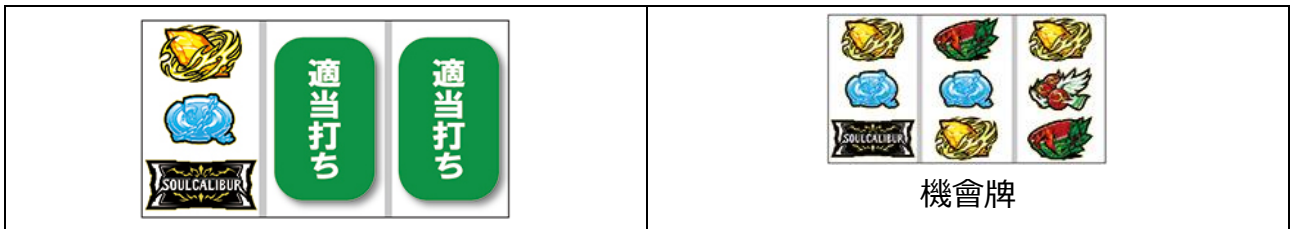
通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押兩連黑 BAR

左轉輪中下段黑 BAR 停止時，中轉輪瞄押黑 BAR，右轉輪適當停止

中轉輪中段紅櫻停止時為紅櫻，如果形成上段青再連線時為 OMEGA RP



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再櫻連線時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

下段青再連線時為 OMEGA RP，有確實瞄押但是都沒有形成任何連線時為機會牌

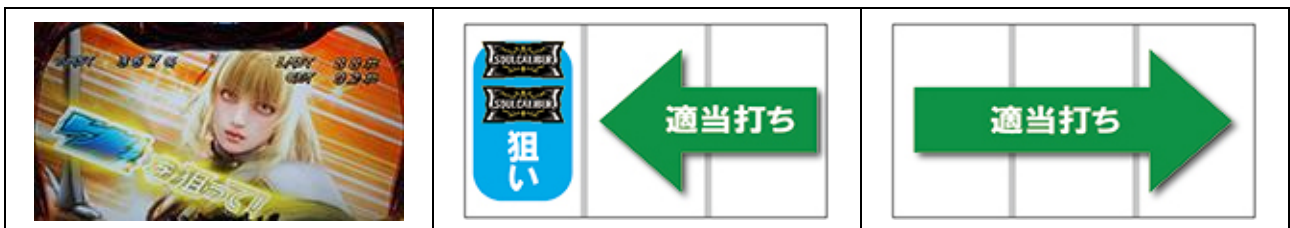


BONUS 中的打法

切入演出發生時則全轉輪瞄押藍七，預告音發生時可以選擇兩種瞄押方式

選擇逆押時則左轉輪必須在上中段精準瞄押雙黑 BAR，成功時可以多獲得 5 魂

選擇順押時則不用特意瞄押，約有 75% 的機會可以多獲得 5 魂



ART 中的打法

有押順指示照押順指示停止，沒有押順指示時則按照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常時的場景



通常時的場景有「城內」「城外」「地下」「最上階」的四種，滯在場景會示唆內部狀態
內部狀態有「通常」「高確A」「高確B」「高確C」的四種，在高確中的「魂」獲得期待度
會比通常時高出一倍以上，所以會比較容易進行週期抽選，移行地下與最上階時有可能為 CZ 前兆

噩夢對決



通常時的規定魂到達時會進行
突入抽選的 CZ，15G+a繼續
只要得分時就會給予上方標的
物傷害點數，破壞越多則勝利
期待度會越高，特殊小役成立
時則剩餘轉數會停止減少，剩
餘轉數是 7 或 0 時則傷害兩倍

OMEGA



通常時 OMEGA RP 成立時
所突入的 CZ，23G+a繼續
會依照得分上升%數，最後此
%數即為 ART 當選期待度
平均期待度約 66%，滯在中
特殊小役成立時會使 G 數
簡算停止到下一次得分為止
如果中途到達 100%或是當選
BONUS 則額外獲得死線對決

JUST 審判



銅鐘的一部份所突入的 CZ
得分枚數剛好達到 25 枚則
當選 ART+地獄挑戰確定
平均滯在 G 數為 25G
得分超過 26 枚則結束
成功期待度約 30%
突入抽選會以通常時內部的
JJ 模式進行，最大差 200 倍

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

INFERNO CHALLENGE (地獄挑戰)

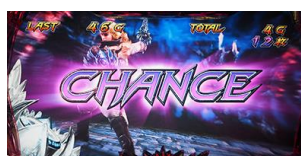


主要在 JUST 審判成功時所突入的死線對決上乘特化區間，繼續 G 數為 10G

平均獲得庫存數約 4.7 個，為 ART 轉數大量上乘的大好機，滯在中獲得枚數必定會獲得庫存

特殊小役成立時則獲得複數庫存濃厚，還有滯在中要是當選 BONUS 則會獲得五個庫存

SOUL DIMENSION

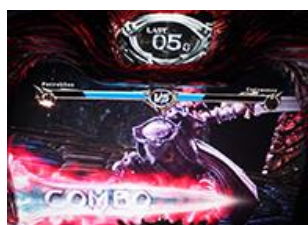
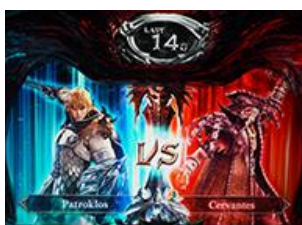


純增約 1.5 枚/G，初期轉數約 50G+a 的 ART，滯在中會依照獲得枚數進行魂計數器減算抽選

到達 0 時則約 25% 當選死線對決，高確中的背景顏色會變成紅色，魂的獲得數量可以到達四倍

特殊小役成立時會進行死線對決以及 G 數直上乘的抽選，直上乘最大可到達 1000G！

死線對決



為 G 數上乘的完全自力抽選對決，基本在 RP 以外的小役成立時會給予對方傷害，特殊小役成立時則可期待發生特殊攻擊，勝敗會在 G 數

歸零時要是 HP 比敵人多則獲得上乘

將對方 HP 歸零時則獲得上乘特化區間確定

JUSTICE OVERDRIVE(正義超頻)



得分時上乘必定發生的上乘特化區間

上乘保證次數為四次，特殊小役成立時則會進行

保證次數的上乘抽選，滯在中小液晶畫面會保留

角色，得分時會依照角色而有上乘性能的變化

BONUS 介紹

SOUL BONUS



紅七或藍七連線所當選的 BONUS，純增約 157 枚的代幣
消化中切入演出發生時則全轉輪瞄押藍七，成功則突入 ART
ART 中則上乘轉數，BONUS 除了獲得枚數以外也為魂獲得的
特化區間，如果在 BONUS 中到達規定魂數的話則會依照當下
狀況進行各種抽選，使用特殊瞄押法還可獲得更多的魂

REG BONUS



77BAR 連線所當選的 BONUS
純增約 53 枚的代幣一樣可期待
獲得魂，消化中 RP 連續成立
可期待移行高確，高確中可獲
得三倍魂，還有要是全部銅鐘
或是消化超過 30G 則當選 ART

ALGOL BONUS



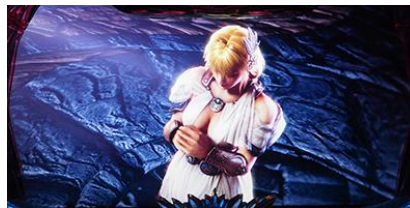
轉輪凍結或是 REG BONUS 的一部分所當選的 PREMIUM BONUS，當選時即為 ART 確定
消化中會進行 G 數上乘抽選，上乘方式為 RP 成立時會使小畫面中的倍率上升
銅鐘成立時的得分枚數 x 倍率後進行 G 數上乘，平均上乘轉數為 287G

通常時的演出

機會演出



全畫面切入演出



ソフィーティア祈禱演出



騎肩膀演出



STEP UP 演出



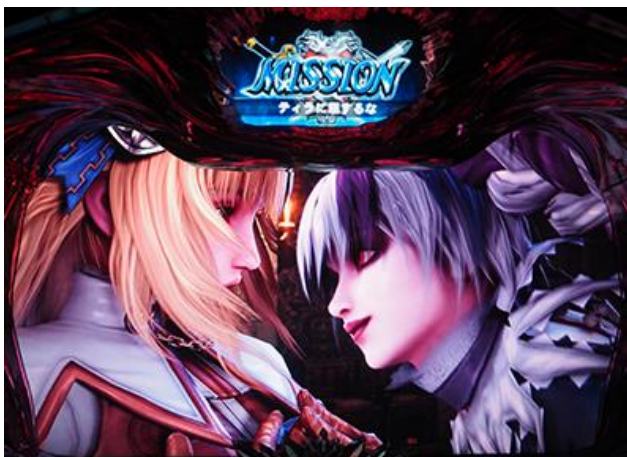
回想擬似連演出



SEXY STEP UP 演出

這些演出發生時為當選 CZ 或是 BONUS 的大好機，這些演出發生前與發生後必須注意
小畫面中的惡魔之眼發生波動或是其他角色頻繁出現時為 CZ 前兆的可能性大

任務演出



任務全部有四種，期待度依序為：扉をみつげろ
くアスタロスを飛び越えろくティラに屈するな
くダンピエールを吹っ飛ばせ，任務成功則當選
CZ 或是 BONUS

對決演出



勝利的話則當選 BONUS 濃厚的演出
對戰對手的期待度依序為：セルバンテス
くアスタロスくヴォルドくティラ
特殊小役成立後期待會發生對決吧！

ART 中的演出

SOUL ILLUSION (魂之幻想)



基本在魂計數器歸零時所突入的死線對決前兆模式，按下停止鍵會使畫面中的卡片停止
BATTLE 卡片連線時則突入死線對決，發展期待度約 25%，6G 繼續則發展對決濃厚

死線對決



滯在中 ART 的 G 數減算會停止，畫面上的敵人 HP 歸零，或是規定 G 數到達時我方 HP 較多則勝利
對戰對手的期待度依序為：セルバンテスくアスタロスくヴォルドくティラ

對戰對手或有不同的攻擊力與防禦力，特殊攻擊發生率也會有不同

滯在中成立的小役很重要，RP 為對方攻擊的危機，但是連續四次 RP 則為我方攻擊確定
勝利時會依照狀態有不同的恩惠，時間到勝利則為上乘，KO 勝利則突入上乘特化區間

JUSTICE OVERDRIVE 中的演出

パトロクロス



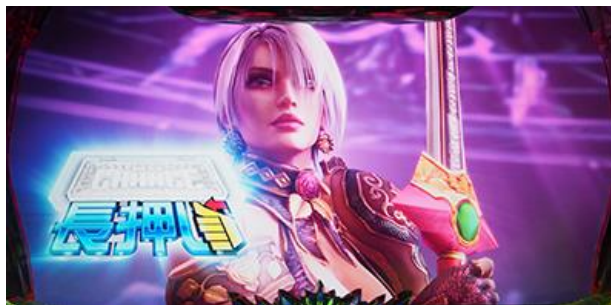
基本上為等倍上乘，獲得枚數
即為上乘轉數，但是有可能
內部還隱藏著什麼！？

タキ



畫面分割越多則上乘倍增
最大可獲得 16 倍的上乘！

アイヴィー



長押機會按鍵使其上乘，長押的時間越長
則可獲得越大的上乘轉數

ピュラ



上乘方式為亂數，會以其他角
色的特徵來進行上乘抽選
平均上乘約 15G

御剣



賭博性最高的角色，會發生
等倍與 10 倍以上的上乘
約 1/6 選擇 10 倍以上

ソン・ミナ



使用機會按鍵連打上乘的角色
獲得枚數為保證連打的次數
平均約上乘 30G

ジークフリート



第三停止長押使上乘倍率上升
約 1/4 會選擇 10 倍以上

ソフィーティア



為 20 倍確定的一擊上乘，如果獲得 11 枚
代幣的話則可獲得 220G 的上乘！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ALGOL BONUS	1/34808	1/34796	1/34074	1/32188	1/32246	1/31011
BIG BONUS		1/381		1/364	1/356	1/341
REG BONUS	1/580	1/570	1/560	1/500	1/485	1/458
ART 初當	1/369	1/358	1/332	1/313	1/211	1/164
機械割	97.6%	98.5%	100.2%	105.7%	110.8%	116.2%

通常時小役確率

以下為排版方便，OMEGA RP A 簡稱「ORP A」、OMEGA RP B 簡稱「ORP B」

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/72.8	1/72.7	1/72.5	1/71.7	1/71.5	1/71.4
ORP A	1/8192			1/6554		
ORP B	1/8192			1/6554		
小役	紅櫻	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C		
確率	1/128	1/328	1/205	1/328		

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	4	4.21	4.42	5.47	5.68	5.88
紅櫻	25					
機會牌	15					

BONUS 中小役確率

BIG BONUS 中

小役	技術介入役	假藍七	藍七連線 A	藍七連線 B
確率	1/8	1/21.5	1/1192	1/397

REG BONUS 中

小役	RP	5 枚銅鐘	8 枚銅鐘	11 枚銅鐘
確率	1/2	1/6	1/6	1/6

ART 中小役確率

押順銅鐘小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
5 枚銅鐘	1/10.7	1/10.8	1/10.9	1/11.1	1/11.3	1/11.4
8 枚銅鐘	1/10.7	1/10.6	1/10.4	1/10.4	1/10.3	1/10.2
11 枚銅鐘	1/10.7	1/10.8	1/10.9	1/11.1	1/11.3	1/11.4

狀態說明以及移行抽選

通常時與 ART 中有低確/高確 ABC 的四種狀態

高確為 G 數管理，在高確中可獲得 2~4 倍的魂

狀態	低確	高確 A	高確 B	高確 C
魂獲得倍率	1	2	3	4

設定變更時狀態抽選

狀態	低確	高確 A	高確 B	高確 C
分配比例	50	31.3	12.5	6.25

高確 G 數分配比例

高確 G 數	20G	30G	50G	100G
分配比例	50	31.3	12.5	6.25

小役成立時高確移行抽選

小役	一般小役		紅櫻			機會牌			西瓜		
	A	B	A	B	C	A	B	C	A	B	C
低確	0.78		18	0.78		32	1.56		46.9	2.34	0.78
高確 A		0.78		14.1	1.56		21.9	3.13		31.3	6.25
高確 B					12.5			18.8			25
高確 C					6.25			12.5			18.8

高確 G 數分配比例

高確 G 數	10G	20G	30G	50G	100G
一般小役	62.5	34.4	2.34	0.78	
特殊小役		62.5	31.3	4.69	1.56

通常時週期移行抽選

通常時有四種的週期，會影響規定的魂數抽選比例，設定變更時必定從週期 A 開始

週期 A 滯在中週期到達時

設定	1	2	3	4	5	6
週期 A	50	43.8	37.5	31.3	25	18.8
週期 B	43.8	46.9	50	53.1	56.3	59.4
週期 C	6.25	9.38	12.5	15.6	18.8	21.9

週期 B 滯在中週期到達時

設定	1	2	3	4	5	6
週期 A	50	46.9	43.8	40.6	37.5	34.4
週期 B	12.5	18.8	25	31.3	37.5	43.8
週期 D	37.5	34.4	31.3	28.1	25	21.9

週期 C 滯在中週期到達時

設定	1	2	3	4	5	6
週期 A	25				12.5	
週期 C	62.5				75	
週期 D	12.5					

週期 D 滯在中週期到達時

設定	1	2	3	4	5	6
週期 A	25	21.9	18.8	15.6	12.5	9.38
週期 B	62.5					
週期 C	12.5	15.6	18.8	21.9	25	28.1

CZ 噩夢對決抽選

CZ 抽選

通常時到達規定魂數時，則會抽選此 CZ，會依照滯在的週期進行規定魂數抽選

設定	週期 A	週期 B	週期 C	週期 D
150 魂	75			100
100 魂	25	87.5	68.8	
50 魂		12.5	31.3	

到達規定魂數之後則依滯在的週期進行此 CZ 抽選，超過的魂則保留到下次

設定	1	2	3	4	5	6
週期 A	23.4	(未公布)				
週期 B	21.9					
週期 C	31.3					
週期 D	25.0					

ART 結束時也會再進行一次此 CZ 抽選

設定	1-3	4	5	6
當選率	12.5	15.6	18.8	25.0

確定對決抽選

此 CZ 當選時會抽選確定對決，當選時則第一轉則會直接演出勝利

設定	1-2	3	4	5	6
當選率	0.78	1.56	2.34	3.13	4.69

標的物 HP 抽選

接下來會進行三個標的物的 HP 抽選

HP	8pt	10pt	12pt	14pt	16pt	18pt	20pt
1 個目	3.13	9.38	43.8	43.8			
2 個目		6.25	12.5	37.5	43.8		
3 個目				3.13	9.38	37.5	50.0

ART 抽選

之後消化中會依照得分枚數給予標的物傷害，剩餘 7G 與 0G 時的傷害為兩倍

最後會依照破壞的標的物個數進行 ART 抽選

破壞個數	1	2	3
當選率	25	50	100

CZ OMEGA 模式抽選

通常時成立 OMEGA RP 時則當選此模式確定

此 CZ 中會依照得分枚數進行 ART 的期待度（%數）上乘

到達 100%或是當選 BONUS 的話則獲得 ART+對決庫存確定，當選時會抽選對決個數

對決庫存個數	1	2	3	5
分配比例	50	37.5	9.38	3.13

CZ JUST 審判抽選

管理此 CZ 的模式總共有三個階段，ART 結束畫面時會示唆模式期待度

契機	模式 A	模式 B	模式 C
設定變更時	68.8	21.9	9.38
ART 結束時	85.9	9.38	4.69

押順銅鐘與共通銅鐘成立時會依照滯在模式進行此 CZ 抽選

模式	模式 A	模式 B	模式 C
CZ 總當選率	1/55000	1/1990	1/298

地獄挑戰中的抽選

地獄挑戰中有得分的話則會獲得對戰庫存，當選 BONUS 則獲得對決 5 個確定

設定	5 分銅鐘	8 分銅鐘	11 分銅鐘	特殊小役	ORP
1 個	75	62.5	50		
2 個	25	37.5	50	75	
3 個				25	100

REG BONUS 中的抽選

REG 中全部都成立銅鐘，或是 RB 持續 30G 以上的話則為 ART 確定

RB 中每成立一次 REPLAY 則會進行高確 G 數上乘抽選

RP 連續次數	1~3	4~6	7~
1G		62.5	
2G		25	75
3G	25	12.5	25

ALGOL BONUS 中的抽選

會上乘銅鐘得分枚數 x 倍率的 G 數，REPLAY 成立時會進行倍率上乘抽選

倍率	1 倍	2 倍	3 倍	4 倍
分配比例	25	25	25	25

ART 中 G 數直上乘抽選

BONUS 與特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

當選 100Gx50%時，會持續以 50%抽選上乘 100G 直到抽選失敗（最大上乘 1000G）

小役	上乘率		上乘轉數分配					
	低確	高確	10G	20G	30G	50G	100G	100Gx50%
西瓜	2.5	13.5			75.0	18.8	4.69	1.56
紅櫻	20.0	35.0	62.5	25.0	9.38	2.34	0.78	
ORP	100					75.0	21.9	3.13
G 數			10G	20G	30G	50G	100G	
BIG BONUS			93.8		4.69	1.56		
REG/ALGOL BONUS				90.6		7.81	1.56	

ART 中死線對決抽選

首先會先抽選規定必須到達的魂數，到達時會以 25% 進行死線對決抽選

如果沒有當選的話則重新抽選規定魂數，初回必定抽選 100 魂

規定魂數	100 魂	150 魂	200 魂
初回以外	30.9	44.8	24.2

特殊小役成立時會依照滯在狀態進行死線對決抽選

狀態	機會牌	ORP
低確	9.38	100
高確	18.8	

ART 的最後一轉會依照 ART 中的死線對決當選次數進行死線對決抽選

當選次數	0	1 以上
當選率	20	12.5

死線對決中的抽選

首先當選時會抽選對戰的對手

セルバンテス	アスタロス	ヴォルド	ティラ
46.4%	22.0%	22.0%	9.65%

首先會依照成立小役進行特殊效果發生抽選，防禦力↓獲得時，之後傷害點數都變成 1.5 倍

STUN 則下一轉必定為玩家攻擊，COMBO 則會使用繼續率管理來連續攻擊

之後會依照對戰的對手與成立小役進行傷害點數抽選

特殊效果發生抽選

vs セルバンテス時

成立役	RP4 連~	RP7 連~	5 枚役	8 枚役	11 枚役	西瓜	機會牌	紅櫻
防禦力↓	0.10	0.24	0.59	0.95	5.47			
STUN	0.63	1.12	1.95	2.71	13.3	43.8	81.3	75.0
COMBO	0.05	0.20	0.59	1.03	6.25	6.25	18.8	25.0

vs アスタロス時

成立役	RP4 連~	RP7 連~	5 枚役	8 枚役	11 枚役	西瓜	機會牌	紅櫻
防禦力↓	1.56	2.93	5.86	8.2	12.5			
STUN	4.49	5.86	8.3	8.2	8.59	43.8	81.3	75
COMBO	0.2	0.59	1.46	2.34	3.91	6.25	18.8	25

vs ヴォルド時

成立役	RP4 連~	RP7 連~	5 枚役	8 枚役	11 枚役	西瓜	機會牌	紅櫻
防御力↓	0.29	0.73	1.56	2.44	3.52			
STUN	3.22	4.88	7.03	7.32	7.03	31.3	50	37.5
COMBO	1.17	2.2	3.91	5.86	8.2	18.8	50	62.5

COMBO 攻撃時的繼續率抽選

只在 RP 成立時會進行 COMBO 結束抽選，以下為繼續率

繼續率	0.78%	33.6%	50%	75%
vs セルバンテス		75	18.8	6.25
vs アスタロス	50			50
vs ヴォルド	75	18.8	4.69	1.56

敵方攻撃時的傷害抽選

繼續率	0pt	12pt	16pt	24pt	31pt	32pt
vs セルバンテス	6.25	18.8	25.0	34.4		15.6
vs アスタロス	39.1				12.5	48.4
vs ヴォルド	9.38	46.9		31.3		12.5

我方攻撃時的傷害抽選

COMBO 攻撃時的傷害分配

成立役	RP			5 枚役	8 枚役	11 枚役	機會牌	西瓜	紅櫻
	1 連~	4 連~	7 連~						
6pt	87.5	75.0							
8pt	9.38	18.8	75.0						
12pt	3.13	6.25	18.8	75.0	50.0				
16pt			6.25	18.8	37.5	87.5			
24pt				6.25	12.5	9.38	50.0	87.5	
32pt						3.13	37.5		75.0
48pt							9.38		18.8
64pt							3.13	12.5	6.25

STUN 攻擊時的傷害分配

成立役	RP			5 枚役	8 枚役	11 枚役	機會牌	西瓜	紅櫻
	1 連~	4 連~	7 連~						
16pt	50.0	25.0							
24pt	43.8	62.5	87.5	75.0	50.0				
32pt	6.25	12.5	9.38	18.8	37.5	75.0			
48pt			3.13	4.69	9.38	18.8	50.0	75.0	
64pt				1.56	3.13	6.25	50.0	25.0	100

通常攻擊時的傷害分配

成立役	RP			5 枚役	8 枚役	11 枚役	機會牌	西瓜	紅櫻
	1 連~	4 連~	7 連~						
6pt	87.5	75.0							
8pt	9.38	18.8	75.0						
12pt	3.13	6.25	18.8	75.0	50.0		75.0		
16pt			6.25	18.8	37.5	87.5	18.8	87.5	84.4
24pt				6.25	12.5	9.38	4.69		12.5
32pt						3.13	1.56	12.5	3.13

勝利時上乘 G 數抽選

100Gx50%為以 50%繼續進行 100G 的上乘直到抽選繼續失敗為止

上乘 G 數	30G	50G	100G	100Gx50%
vs セルバンテス	62.5	28.1	6.25	3.13
vs アスタロス	95.3			4.69
vs ヴォルド	96.1	3.13	0.78	

正義超頻中的抽選

死線對決中將敵方 KO 勝利的話則會突入此上乘特化區間

ATTACK COUNT 次數抽選

當選時首先會抽選次數，這個即為上乘的抽選次數

一般 KO 勝利則 0.78% 會抽選 7 次，PKO 勝利則 100% 抽選 7 次（其餘皆為基本 4 次）

如果成立特殊小役則會進行次數上乘抽選，上乘總 G 數在 30G 以下的話則強制多 3 次

小役	西瓜	機會牌	紅櫻	ORP	BONUS
+1 次	25	96.9	93.8		100
+2 次		3.13	6.25		
+4 次	25			100	

出現角色抽選

首先會依照死線對決中打贏的角色進行 RANK 抽選

角色	セルバンテス	アスタロス	ヴォルド	ティラ
RANK A	90.6	95.3	96.9	87.5
RANK B	7.03		2.34	9.38
RANK C	2.34	4.69	0.78	3.13

之後依照抽選到的 RANK 進行保留角色抽選

角色	パトロクロス	ピュラ	ソン・ミナ	タキ	御剣	ジークフリート	アイヴィー	ソフィーティア
RANK A	34.4	24.7	12.0	12.0	7.97	4.15	4.15	0.72
RANK B	34.1	24.0	10.6	10.6	6.64	4.15	4.15	5.74
RANK C	34.3	23.4	8.63	8.63	5.31	4.15	4.15	11.5

上面抽選到「パトロクロス」「ピュラ」時，內部有可能為其他角色

保留角色	パトロクロス	ソン・ミナ	タキ	御剣	ジークフリート	アイヴィー	ソフィーティア
パトロクロス時	96.8				1.34	1.34	0.48
ピュラ時	74.9	8.54	8.54	5.66	0.96	0.96	0.41

各角色上乘抽選

「ソン・ミナ」時

首先抽選基本 G 數：1G 40.6%、2G 31.3%、3G 18.8%、4G 6.25%、5G 3.13%

之後進行 LOOP 次數抽選：5 次 68.8%、10 次 18.8%、15 次 6.25%、20 次 6.25%

「タキ」時

會進行倍率抽選：2 倍 68.8%、4 倍 21.9%、8 倍 6.25%、16 倍 3.13%

「御劍」時

會進行倍率抽選：1 倍 84.4%、10 倍 x50%LOOP（最大 100 倍） 15.6%

「ジークフリート」時

會進行倍率抽選：3 倍 50%、5 倍 25%、10 倍 20.3%、20 倍 1.56%

10 倍 x50%LOOP（最大 100 倍） 3.13%

「アイヴィー」時

首先抽選基本 G 數：1G 37.5%、2G 31.3%、3G 21.9%、5G 6.25%、10G 3.13%

之後進行 LOOP 次數抽選：15 次 75%、20 次 18.8%、30 次 6.25%